

Asignatura: OPC13 – Cloud Computing

Ensayo de resultados de aprendizaje de la **semana 8**

Temas: **Online Privacy, Global Impact, Virtual Reality.**

Integrantes:

Ramón Reyna García
Matrícula: 348411
a348411@uach.mx

Gabriel Isai Prieto Saenz
Matrícula: 353297
a353297@uach.mx

Gabriel Jesus Bustillos Fierro
Matrícula: 353267
a353267@uach.mx

1. Resumen Tema “Online privacy”

La privacidad en línea es un tema que ha ido aumentando debido a las nuevas tecnologías ya que todos queremos que nuestros datos e información se mantenga de manera segura y privada en la red, existen varios conceptos que a continuación serán explicados de manera más detallada para una comprensión más clara, por ejemplo la criptografía es fundamental para proteger datos mediante la codificación y descifrado de información. Por otra parte los protocolos de seguridad, como HTTPS, garantizan la integridad de los datos en la transferencia. Algo que debemos de tener en cuenta y procurar tenerlo activado en las múltiples cuentas que tenemos es que la autenticación multifactor ya que añade capas adicionales de seguridad al requerir múltiples formas de identificación siendo así más complicado para los atacantes obtener acceso, otro tema que también es bueno hablar es acerca de las conexiones inalámbricas porque pueden ser vulnerables, pero las VPNs ofrecen cifrado para proteger la comunicación. Evitar el envío de información en texto plano es esencial para evitar el acceso no autorizado a datos sensibles. En resumen, la seguridad en línea implica la implementación adecuada de medidas de protección, como criptografía, protocolos seguros, autenticación multifactor y el uso de VPNs, para salvaguardar la privacidad y la seguridad de los usuarios.

2. Resumen Tema “Global Impact”

El impacto global de la tecnología en la educación ha sido significativo en los últimos años, transformando la forma en que los estudiantes aprenden y los educadores enseñan. Uno de los pilares clave de esta revolución tecnológica ha sido la adopción masiva de servicios en la nube, que han democratizado el acceso a recursos informáticos de vanguardia en todo el mundo.

La nube ha permitido a instituciones educativas, grandes y pequeñas, acceder a una infraestructura escalable y segura sin la necesidad de inversiones costosas en hardware y mantenimiento. Esto ha nivelado el campo de juego para las escuelas y universidades, brindando oportunidades iguales para todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica o tamaño del presupuesto.

No obstante, es importante destacar que el impacto global de la tecnología en la educación no está exento de desafíos. La brecha digital sigue siendo una preocupación, ya que no todos los estudiantes tienen acceso equitativo a dispositivos y conectividad confiable. Además, la seguridad y privacidad de los datos son aspectos críticos que requieren atención constante para proteger la integridad y confidencialidad de la información educativa.

En conclusión, la adopción de servicios en la nube, como los ofrecidos por AWS, ha tenido un impacto global significativo en la educación, democratizando el acceso a recursos tecnológicos avanzados y fomentando la innovación en el aprendizaje y la investigación. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos restantes para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse plenamente de estas oportunidades en un entorno educativo cada vez más digitalizado y globalizado.

3. Resumen Tema “Virtual Reality”

La realidad virtual es un entorno virtual simulado en el que el usuario se ve inmerso dentro, imita la realidad, por otro lado la realidad aumentada agrega elementos sobre el espacio real del entorno, de ahí su nombre que agrega un plus a lo ya existente, todo esto en un espacio tridimensional. Por dimensiones nos referimos al número de ejes en que está representado un elemento, un espacio 2D es solamente una imagen plana, sin relieve ni sobresalientes con solo ancho y alto, un espacio 3D agrega un tercer eje más que es la profundidad y es nuestra realidad misma, aquí ya podemos representar de una forma más realista y fiel los elementos de nuestro entorno real, también tenemos 4D que es difícil de comprender pero básicamente es añadir otro eje más en donde su sombra es una figura de 3 dimensiones, un elemento más es el Haptic Feedback que es lo que nos impresiona más en la realidad virtual o aumentada, ya que nos hace "sentir" con lo que interaccionamos, ya sea vibrar el control, mover la silla en la que estamos sentados, etc. Los lentes de realidad virtual son muy usados en el ámbito de videojuegos, ya que ofrece una experiencia más inmersiva al jugador, especialmente cuando

son simuladores, esto es posible gracias a varios sensores que se encargan de crear esa experiencia, tenemos el giroscopio, que detecta nuestro movimiento entre arriba, abajo, izquierda y derecha, el magnetómetro, que se encarga de darle los polos a los lentes, es decir, donde es arriba y donde es abajo, y por último tenemos el acelerómetro, que se encarga de saber en qué dirección estamos apuntando, así como nuestro movimiento y velocidad.

En conclusión, la realidad virtual es una experiencia totalmente inmersiva y la realidad aumentada solo agrega características virtuales extras a la realidad, la VR es más cara ya que necesita de más sensores que la AR aunque es mucho más satisfactoria